

Henning Sejer Jakobsen

Teknologisk Institut

Teknologiparken

8000 Århus

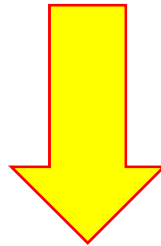
7220 1433

sejer@teknologisk.dk

Åbne problemer/opgaver

versus

Lukkede problemer/opgaver



Løsninger

versus

Funktioner

De mere inkrementelle innovationsformer

- **drevne innovation**, hvor kilden angives typisk som dem eller det, der også skal leve med det bagefter.

Tidligere blev dette også kaldt PULL strategi – noget der trækker.

Det være sig bruger-, medarbejder-, kunder-, leverandører-, supply chain, område-, gruppe- osv.

Område for sin innovation. Her er det ikke så meget hvem der bruger eller efterspørger, her er det målrettet mod område, system eller funktion. **Område for sin innovation kunne være service-, organisatorisk-, proces-, økonomi-, finansiel-, politisk-, social-, marketing-, kultur-, bydel osv.**

Continued Innovation som en blivende proces svarende til løbende udvikling. Det essentielle er at innovation bliver en aktivitet i virksomheden og ikke eventbaseret eller en ad hoc opgave

Substaining (vedligeholdende) innovation – skabt af Clayton

Christensen som disruptive innovations modpol.

Baserer sig på at innovere ved at tage konkurrents forskansede område.

Open Source innovation, hvor kilder åbnes i åbne communities f.eks.

via netbaserede løsninger hvoraf Wikipedia er et klassisk eksempel

Six Sigma (eller systematisk innovation) er en metode udviklet og implementeret af Motorola, og er i dag en slags

TQM system udvidet med en innovationsdel. Det baserer sig på en meget struktureret måde at nå resultater:

DMADV (Define, Measure, Analyze, Design, Verify) er en metode til at skabe nye muligheder,

tilsvarende findes DMAIC til at forbedre eksisterende (LEAN)

Radikale innovationsformer

Open innovation ”opfundet” af Berkeley forskeren Henry Chesbrough i 2003. I sin grundform er OI mere radikal, men kan udformes både transformativ og inkrementelt

Hænger stærkt sammen med **Cumulative Innovation** -addering i værdi til innovation: idemængden, patentportefølge osv. bliver en del af innovationssystemet; **Distributed innovation** er organisering af sine ressourcemuligheder således enhedens egne grænser ikke definerer (begrænser) udfaldsmulighederne og **End users**

Lead Users beskrevet af Eric Von Hippel i 1986 om specialiserede brugere, der er forud for deres tid indenfor et produkt og derfor kunne være en kilde

”-pressede” metoder svarende til tidligere kaldt push-metoder, hvor teknologi, system, koncept osv. lanceres (presses) ud på markedet uanset om det reelt er efterspurgt for derpå at finde sin placering, f.eks. når nye teknologiske muligheder giver bases for nye produkter ingen kende og dermed efterspurgt før lanceringen

-Disruptive innovation (forstyrrende) er introduceret af Clayton Christensen i 1997 som en metode baseret på forstyrrelser på det eksisterende marked f.eks. ved at være billigere eller konstrueret til anden målgruppe. Grundlaget i Claytons analyser var, at de virksomheder der døde kunne have reageret med innovation over de forstyrrelser der kom. Hænger sammen med forretningsmodel innovation og konceptualiseret innovation

Ambidekstrous innovation omhandlende at kunne håndtere BÅDE radikale og inkrementel innovation.
Begrebet skabt af Michael L. Trushman

Transformative innovationsformer

Destructive innovation (*Joseph Shumpeter*) som en del af kreativ destruktion, hvor udgangspunktet er et brud med eksisterende systemer, eksisterende metoder og eksisterende fordomme

Provokativ Operation (*Edward de Bono*) som en metode til at finde på nye muligheder indenfor områder der provokeres før omgivelserne, konkurrenter og substituere produkter gør det

Induced (provokeret) innovation, (*J.R. Hicks*) er en makroøkonomisk model skabt allerede i 1932 baseret på at ”provokationer” som naturkatastrofer, kriser, lovgivning osv. virker som kilde til nye innovationer

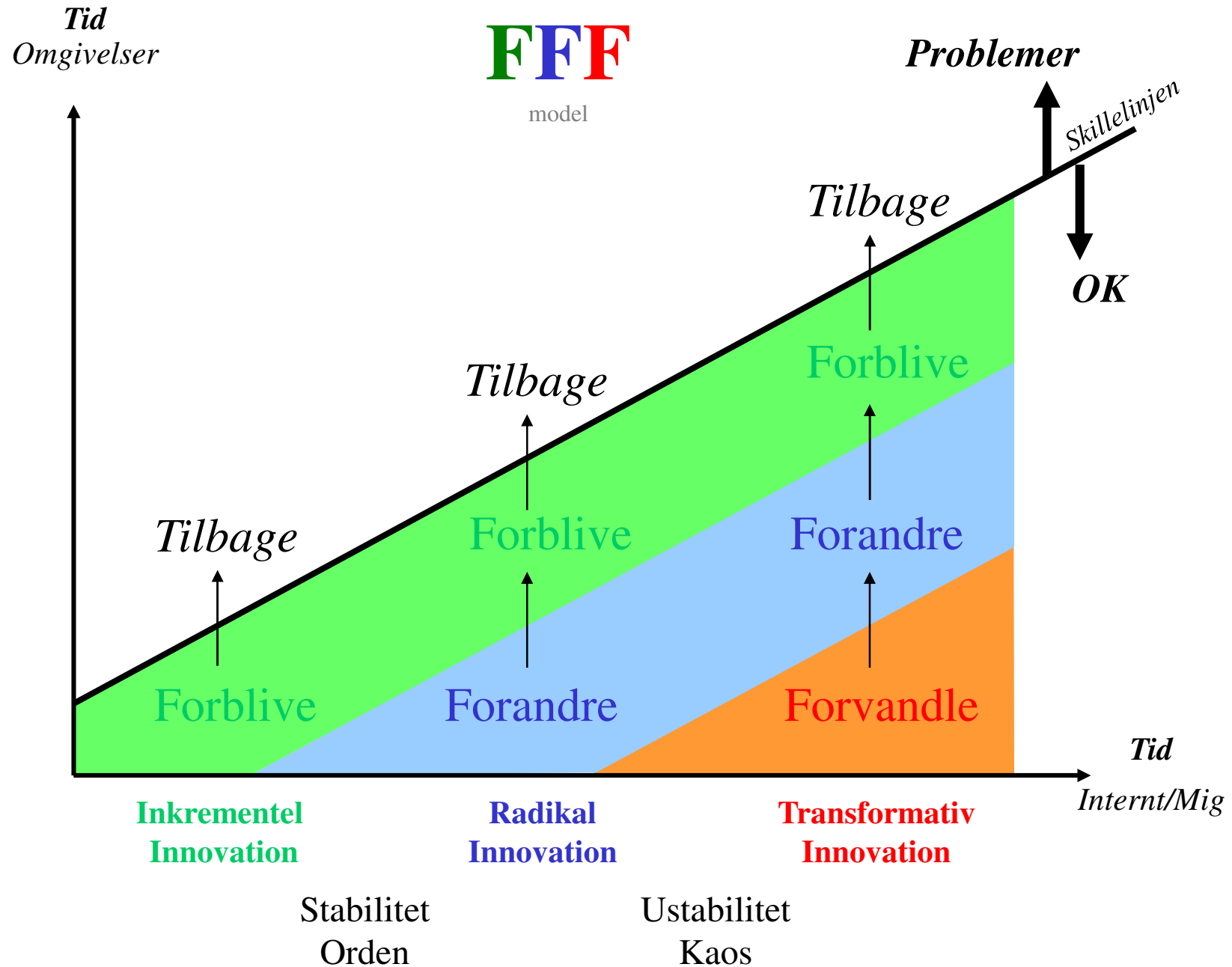
Positionerings innovation, skabt af Tidd et al. Positionerings innovation er placering af produkt eller service i en anden kontekst, hvilket skaber et helt nyt grundlag

Paradigm innovation, skabt af Tidd et al. Baserer sig på ændringer i de sociale omgivelser, der influerer på brugernes adfærdsmønstre og handlemønstre som f.eks. køb af lav-pris flybilletter, designer-drinks, net-baserede systemer som Facebook osv.

Substantial innovation omhandler betydelig eller væsentlig innovation, der virkelig gør en forskel



Hvorfor overhovedet innovere og forandre?





Hvorfor overhovedet innovere og forandre?

